L'invité du jour

Le Seigneur GRENDEL

Description

Grendel est vêtu d'un plastron qui bien qu'ouvragé, n'en est pas moins très technique. Il porte autour du cou, des épaules, des poignets, du haut des cuisses et des chevilles, des bracelets de métal bleuté couverts de boutons et de diodes. Au centre de son dos et sur sa ceinture sont fixés des caissons métalliques, il ne porte ni gants ni chaussures. L'étui de son pistolet, « le Briseur d'Espérance » est fixé à sa ceinture.

Signes particuliers : son corps est un véritable patchwork, chaque membre (y compris sa tête) est différent des autres, souvent disproportionné ou inhumain. Il lui arrive parfois d'avoir des membres supplémentaires ou d'avoir une queue ou des ailes.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
Var.	26	Var.	47	19	Var.	Var.

Age : 3285 ans
Cheveux : Variables
Yeux : Variables
Sexe : Masculin
Nationalité : Anglais
Classe sociale : Inapplicable
Armure : Variable
Points de vie : en général 30

Armes	**Attaque/Parade**	**Dégâts**
Griffes *	99/99%	Var.
Queue *	99/-%	Var.
Crocs *	99/-%	Var.
Dague	90/80%	Var.
de jet	95/-%	Var.
1 main	90/80%	Var.
2 mains	80/70%	Var.
Tir	99/-%	Var.
Briseur d'Espérance	130/-%	9D6+6

* Il n'en a pas toujours. De même il sait manipuler toutes les armes mais ne porte généralement sur lui que le Briseur d'Espérance.

Bonus de combat : Variables
Agilité : Variable
Note : les valeurs des compétences suivantes sont des moyennes et ne sont donc pas fixes.
Communication : Eloquence et Persuader : 95% (effet de peur)
Connaissance : Ancien monde 237% ; Biologie 637% ; Médecine 500% ; Cartographie 93% ; Chimie 160% ; Artisanat métal 100% ; Electricité 193% ; Evaluer un trésor 90% ; Premiers soins 285% ; Mécanique 193% ; Mémoriser 193% ; Musique 90% ; Navigation 90% ; Navigation aérienne 123% ; Lire/écrire/parler : langue commune, vieil Anglais, vieil Allemand, vieux Français, vieux Russe, vieux Japonais, vieil Italien, vieil Espagnol 99%
Manipulation : variable
Perception : variable
Discrétion : variable

Histoire

Anthony Grendel est né en 2011 dans une famille de commerçants aisés d'Angleterre. Enfant gâté, il eut une enfance heureuse. En 2029 il entra à la faculté de droit de Londres. Il la quitta en 2032 pour suivre en Amérique une fille dont il était tombé éperdument amoureux. A la suite d'une rupture, il trouve refuge dans les études. Il se lança dans des études scientifiques. Il montra d'étonnantes dispositions pour la biologie. Il fit également des études de chirurgie. Prix Nobel en 2046, il participa au projet Eurox 3000 où il travailla sur le vieillissement. Il créa et essaya sur lui-même divers sérums destinés à ralentir les effets du temps sur son organisme. Les résultats furent négatifs, voire même désastreux. C'est alors que se déclencha la guerre…
Miné par les effets combinés des radiations, des maladies et de ses expériences, il fut atteint d'un pourrissement qui s'étendit peu à peu à tout son corps, le contraignant à subir régulièrement des transplantations. Il fit alors des recherches qui le conduisirent à développer le principe des greffes, grâce auxquelles il échappa définitivement à sa maladie. Peu à peu, les greffes devinrent un nouveau moyen d'expérimenter de nouvelles sensations, plus qu'un moyen de survie. L'origine de son immortalité est inconnue ; elle est due soit aux greffes, soit à ses expériences et aux radiations (n'oublions pas dans les deux cas que son tronc est toujours celui d'origine, du moins en grande partie).

Personnalité

En 3000 ans, Grendel a perdu tout sentiment et toute émotion. Il considère les personnes comme des banques d'organes ambulantes, c'est pourquoi il tue avec un parfait détachement et semble toujours au-dessus des réalités humaines.
Il cherche sans cesse à éprouver de nouvelles sensations grâce aux greffes. Pour cela, des personnages qui se trouveraient avec lui auraient intérêt à ne pas trop faire montre de capacités ou de pouvoirs spéciaux : le seigneur Grendel ne rend jamais les organes qu'il prend ! Néanmoins pour honorer un billant esprit, il peut lui prendre le cerveau et le faire vivre en lui quelques années.
Il doit être joué comme un personnage froid et impassible, ayant une présence et un magnétisme. Ses agissements peuvent parfois paraître incompréhensibles aux pauvres mortels que nous sommes. Grendel est un docteur Frankenstein qui, repoussant les limites de l'impossible et de l'horreur, a fini par les dépasser pour devenir lui-même sa propre créature. Sa monstruosité, loin de faire de lui un être abject, lui confère au contraire une certaine divinité. Les humains peuvent être comparés à lui comme des fourmis sont comparables à des humains.

Récemment, Grendel a élaboré deux projets :

- Se constituer un corps parfait. Il sélectionne divers « donneurs » qu'il place dans des cuves de liquide conservateur et qu'il cache dans un lieu connu de lui seul.
- Se créer une compagne parfaite. Pour cela, il recueille le plus d'organe et de membres féminins possible afin de constituer une banque d'organes dont il choisira les plus beaux spécimens pour sa création. En effet, Grendel a percé les secrets de la vie et est capable de la donner à un être mort, pour en faire un être parfaitement sain et vivant (pas un monstre de Frankenstein dans ce cas).

Les greffes

Grendel possède un formidable équipement technique (cf. l'équipement médical de l'extraterrestre du film « Prédator ») qui lui permet de se soigner et de procéder à ses greffes. Il peut remplacer n'importe quelle partie de son corps, y compris sa tête, sa conscience continuant dans ce dernier cas à animer son corps.

Les greffes nécessitent la procédure suivante :

Il commence par injecter à la victime (si elle est vivante) une solution destinée à empêcher un trop grand saignement. Il sectionne le membre au moyen d'une petite scie circulaire.
Il enduit la plaie du membre avec une substance rappelant la colle, destinée à faciliter l'opération de fixage.
Il injecte dans le membre une solution destinée à éviter le rejet.
Il débarrasse de son propre corps le membre correspondant. Pour cela il presse le bouton adéquat, situé sur la bande métallique qui enserre le membre et celui-ci tombe en poussière.
Il place le greffon à l'endroit voulu, presse sur un bouton voisin du premier, ce qui fusionne le membre au reste du corps.
Le procédé est le même pour le rajout d'organes (ailes, queue) ou le remplacement de ceux-ci (estomac, cœur, cerveau, etc…).
Le système ne fonctionne que sur lui. En prélevant un organe ou un membre, il en gagne les capacités et réflexes, y compris (cas d'un cerveau) les facultés intellectuelles et les pouvoirs mentaux.

Le « Briseur d'Espérance »

C'est un pistolet conçu dans un métal chromé. Il est très long et incroyablement complexe. Incroyablement léger (100 gr), il n'en est pas moins résistant (50 pts). Il n'y a pas de système de mise à feu (bouton, détente, etc…) visible ; Grendel est le seul à savoir s'en servir.
L'arme peut tirer dans n'importe quelle condition, même sous l'eau. Elle émet un rayon rouge de 1 mm de diamètre, accompagné d'un bruit sec : « bzt ». Le rayon provoque un bouleversement moléculaire dans la cible, et en fait éclater la surface opposée au point d'impact.

Exemple : *Un homme est touché par le rayon sur le côté doit du crâne ; tout le côté gauche de sa tête explose. Il n'y aura qu'une minuscule brûlure sur le côté droit.*

Les armures et les protections habituelles sont inefficaces contre le Briseur. Seuls les champs de force peuvent offrir une quelconque protection.
Portée efficace : 900 m
Dégâts : 9D6+6

Gilles Gassner



Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 6** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en novembre 1990.

Il a été écrit par **Gilles Gassner** et illustré par **Alain Gassner**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~

Ce document est diffusé **gratuitement** avec l'autorisation d'Oriflam.
Il ne peut être vendu ou exploité financièrement sans l'accord d'Oriflam.